

Esprit du zéphyr {5}{U}



Créature : esprit **C**

Quand l'Esprit du zéphyr bloque, renvoyez-le dans la main de son propriétaire.

0/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mignon des marées {3}{U}{U}



Créature : élémental **C**

Défenseur (Cette créature ne peut pas attaquer.)

{4} : Le Mignon des marées perd le défenseur jusqu'à la fin du tour.

{T} : Dégagez un permanent ciblé.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mignon des marées {3}{U}{U}



Créature : élémental **C**

Défenseur (Cette créature ne peut pas attaquer.)

{4} : Le Mignon des marées perd le défenseur jusqu'à la fin du tour.

{T} : Dégagez un permanent ciblé.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mignon des marées {3}{U}{U}



Créature : élémental **C**

Défenseur (Cette créature ne peut pas attaquer.)

{4} : Le Mignon des marées perd le défenseur jusqu'à la fin du tour.

{T} : Dégagez un permanent ciblé.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aïeul bienveillant {2}{W}



Créature : esprit C

Défenseur (Cette créature ne peut pas attaquer.)  
{T} : Prévenez la prochaine 1 blessure qui devrait être infligée à n'importe quelle cible ce tour-ci.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Batailleur de mistral {1}{W}



Créature : pégase U

Vol

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aïeul bienveillant {2}{W}



Créature : esprit C

Défenseur (Cette créature ne peut pas attaquer.)  
{T} : Prévenez la prochaine 1 blessure qui devrait être infligée à n'importe quelle cible ce tour-ci.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Batailleur de mistral {1}{W}



Créature : pégase U

Vol

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éphéméroptères stoïques {2}{W}



Créature : esprit U

Défenseur (Cette créature ne peut pas attaquer.)

Vol

Quand les Éphéméroptères stoïques bloquent, sacrifiez-les à la fin du combat.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faucon flambeau {1}{W}



Créature : oiseau C

À chaque fois que le Faucon flambeau inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez dégager une créature ciblée.

{W} : Le Faucon flambeau gagne +0/+1 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éphéméroptères stoïques {2}{W}



Créature : esprit U

Défenseur (Cette créature ne peut pas attaquer.)

Vol

Quand les Éphéméroptères stoïques bloquent, sacrifiez-les à la fin du combat.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faucon flambeau {1}{W}



Créature : oiseau C

À chaque fois que le Faucon flambeau inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez dégager une créature ciblée.

{W} : Le Faucon flambeau gagne +0/+1 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faucon flambeau

{1}{W}



Créature : oiseau

C

À chaque fois que le Faucon flambeau inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez dégager une créature ciblée.

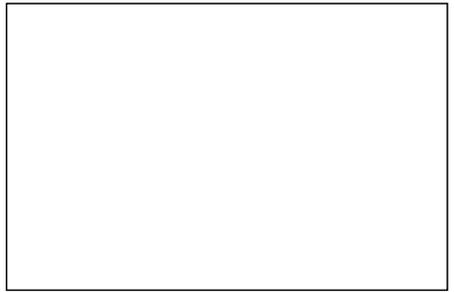
{W} : Le Faucon flambeau gagne +0/+1 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jury d'âmes assermentées

{2}{W}



Créature : esprit

C

Défenseur (Cette créature ne peut pas attaquer.)

{1}{U}, sacrifiez le Jury d'âmes assermentées :  
Contrecarrez un sort de créature ciblé.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gargouille de pierréveille

{3}{W}



Créature : gargouille

U

Défenseur, vol

{1}{W} : Les créatures avec défenseur que vous contrôlez peuvent attaquer ce tour-ci comme si elles n'avaient pas défenseur.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jury d'âmes assermentées

{2}{W}



Créature : esprit

C

Défenseur (Cette créature ne peut pas attaquer.)

{1}{U}, sacrifiez le Jury d'âmes assermentées :  
Contrecarrez un sort de créature ciblé.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jury d'âmes assermentées {2}{W}



Créature : esprit C

Défenseur (Cette créature ne peut pas attaquer.)  
 {1}{U}, sacrifiez le Jury d'âmes assermentées :  
 Contrecarrez un sort de créature ciblé.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ghildmage d'Azorius {WU}{WU}



Créature : vedalken et sorcier U

{2}{W} : Engagez une créature ciblée.  
 {2}{U} : Contrecarrez une capacité activée ciblée. (Les capacités de mana ne peuvent pas être ciblées.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paladin de Prahv {4}{W}{W}



Créature : humain et chevalier U

À chaque fois que le Paladin de Prahv inflige des blessures, vous gagnez autant de points de vie.  
 Prévission ? {1}{W}, révéléz le Paladin de Prahv depuis votre main : À chaque fois que la créature ciblée inflige des blessures ce tour-ci, vous gagnez autant de points de vie.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hussard céleste {3}{W}{U}



Créature : humain et chevalier U

Vol  
 Quand le Hussard céleste arrive sur le champ de bataille, dégagez toutes les créatures que vous contrôlez.  
 Prévission ? Engagez deux créatures blanches et/ou bleues dégagées que vous contrôlez. Révélez le Hussard céleste depuis votre main : Piochez une carte. (N'activez que pendant votre entretien et qu'une seule fois par tour.)

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hussard céleste

{3}{W}{U}

Créature : humain et chevalier

U

Vol

Quand le Hussard céleste arrive sur le champ de bataille, dégagez toutes les créatures que vous contrôlez.

Prévision ? Engagez deux créatures blanches et/ou bleues dégagées que vous contrôlez. Révélez le Hussard céleste depuis votre main : Piochez une carte. (N'activez que pendant votre entretien et qu'une seule fois par tour.)

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ministre des impedimenta

{2}{WU}

Créature : humain et conseiller

C

{WU} peut être payé au choix avec {W} ou {U}.

{T} : Engagez une créature ciblée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Isperia l'Impénétrable

{1}{W}{W}{U}{U}

Créature légendaire : sphinx

R

Vol

À chaque fois qu'Isperia l'impénétrable inflige des blessures de combat à un joueur, choisissez un nom de carte. Ce joueur révèle sa main. Si une carte du nom choisi est révélée de cette manière, cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature avec le vol, révéléz-la, mettez-la dans votre main et mélangez ensuite votre bibliothèque.

3/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ministre des impedimenta

{2}{WU}

Créature : humain et conseiller

C

{WU} peut être payé au choix avec {W} ou {U}.

{T} : Engagez une créature ciblée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Première aile d'Azorius

{W}{U}



Créature : griffon

C

Vol, protection contre les enchantements

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cour de la chancellerie d'Azorius



Terrain

U

La Cour de la chancellerie d'Azorius arrive sur le champ de bataille engagée.

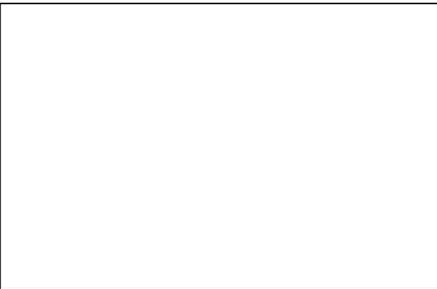
Quand la Cour de la chancellerie d'Azorius arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

{T} : Ajoutez {W}{U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Première aile d'Azorius

{W}{U}



Créature : griffon

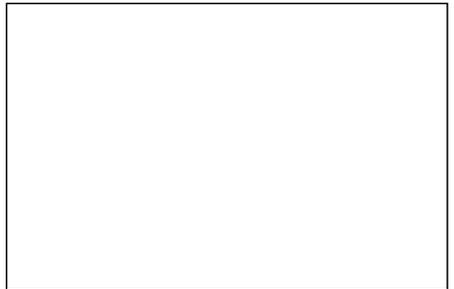
C

Vol, protection contre les enchantements

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cour de la chancellerie d'Azorius



Terrain

U

La Cour de la chancellerie d'Azorius arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand la Cour de la chancellerie d'Azorius arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

{T} : Ajoutez {W}{U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

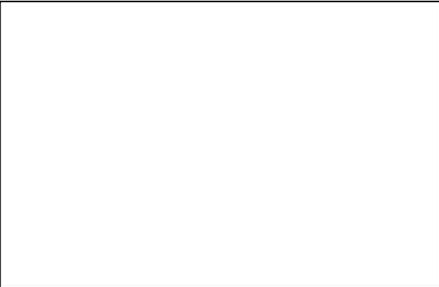


Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

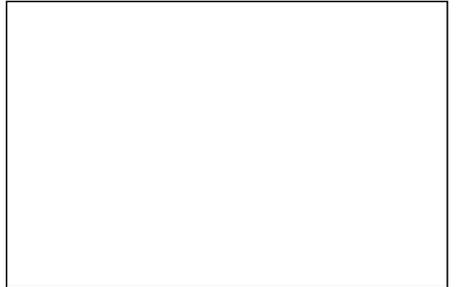


Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aux armes !

{1}{W}



Éphémère

U

Dégagez toutes les créatures que vous contrôlez.  
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prahv, les tours de l'Ordre



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{4}{W}{U}, {T} : Prévenez toutes les blessures qu'une source de votre choix devrait infliger ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Position de bravoure

{1}{W}{W}



Éphémère

C

Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

Prévision ? {W}, révéléz la Position de bravoure depuis votre main : La créature ciblée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour. (N'activez que pendant votre entretien et qu'une seule fois par tour.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Halo Oculaire

{3}{U}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée a « {T} : Piochez une carte. »

{W} : La créature enchantée acquiert la vigilance jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vernis d'alcyon

{1}{U}{U}

Enchantement

U

À chaque fois que vous lancez un sort de créature, le Vernis d'alcyon devient une créature 4/4 Illusion avec le vol en plus de ses autres types jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Halo Oculaire

{3}{U}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée a « {T} : Piochez une carte. »

{W} : La créature enchantée acquiert la vigilance jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fers de la foi

{3}{W}

Enchantement : aura

U

Enchanter : permanent

Quand les Fers de la foi arrivent sur le champ de bataille, vous gagnez 4 points de vie.

Le permanent enchanté ne peut ni attaquer ni bloquer et ses capacités activées ne peuvent pas être activées à moins qu'elles ne soient des capacités de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Volonté du châteieur

{3}{W}



Enchantement : aura

U

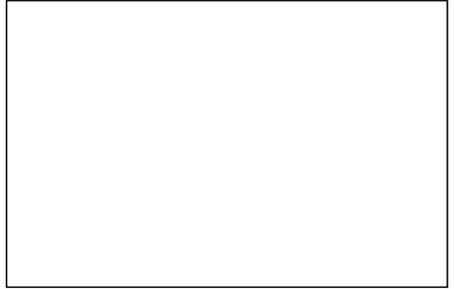
Enchanter : créature

La créature enchantée a « {T} : Cette créature inflige à la créature attaquante ou bloquante ciblée un nombre de blessures égal à sa force. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plumes de la paix

{1}{W}{U}



Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

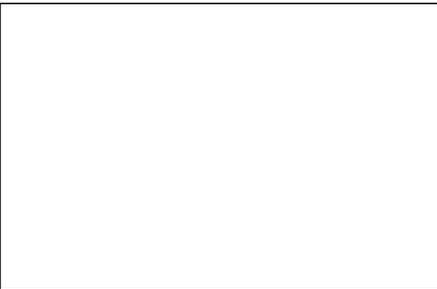
La créature enchantée ne se dégage pas pendant l'étape de dégagement de son contrôleur.

Prévision ? {W}{U}, révéléz les Plumes de la paix depuis votre main : Engagez une créature ciblée. (N'activez cette capacité que pendant votre entretien et qu'une seule fois par tour.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Accord d'Atténuation

{3}{W}{U}



Enchantement

U

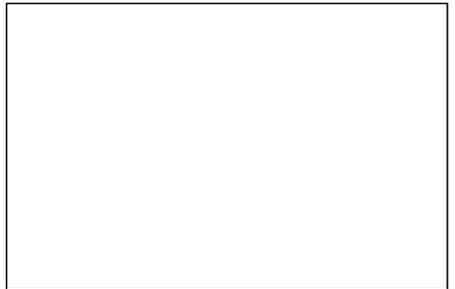
À chaque fois qu'une créature qu'un adversaire contrôle devient engagée, mettez un marqueur « Atténuation » sur l'Accord d'atténuation.

Retirez un marqueur « Atténuation » de l'Accord d'atténuation : Prévenez, ce tour-ci, la prochaine 1 blessure qui devrait vous être infligée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plumes de la paix

{1}{W}{U}



Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée ne se dégage pas pendant l'étape de dégagement de son contrôleur.

Prévision ? {W}{U}, révéléz les Plumes de la paix depuis votre main : Engagez une créature ciblée. (N'activez cette capacité que pendant votre entretien et qu'une seule fois par tour.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

